

日常的な学習環境を活かしたメディア・リテラシー育成のための 体験型学習モジュールの開発*

山路 蘭 (学籍番号 200721564)

研究指導教員:波多野 和彦

副研究指導教員:川原崎 雅敏

1. はじめに

メディア・リテラシー習得の重要性が指摘され、様々な育成方法が提案されている¹⁾。情報化の進展により、メディア・リテラシーの概念そのものが、受け手として、マスメディアにより作り出された映像情報を批判的に受け止める能力から、自ら情報を発信する能力を含む様な広がりを見せている²⁾。そこで、日常的な学習環境を活かし、情報発信者として、メディア・リテラシーを体験的に習得する学習モジュールを開発・実践し、効果を検討した。

2. 体験型学習モジュールの開発

情報発信者の視点で、メディア・リテラシーを育成する際、作り手として、画像撮影や画像編集を体験することが重要であるとの考えから、日常的に携行している携帯電話の動画撮影機能を活用した教材モジュールを開発した。なお、本モジュールは、メディア・リテラシーや情報活用能力を体験的に学ぶことを意図して設計した。

3. 学習モジュールの実践と分析

開発した体験型学習モジュールの有効性を確認するため、日本大学法学部の教職科目の1つである総合科目特論(教職コンピュータ基礎)において実践し調査した。

3.1 大学の講義実習における実践と調査

開発した体験型学習モジュールを2006

年に試行実験、2007年に大学の講義実習においてモデル実践を行った。これを受けて、さらに学習モジュールを改良し、2008年に大学の講義実習において5.5回(90分/回)の実践および調査を行った。

3.2 学習モジュールの内容

本学習モジュールは、「授業で使えるビデオクリップ教材の作成方法を学ぶ」である。まず、学生に対して「高校生向けに日本大学法学部を紹介する動画を作成する」という課題を与えた。1班2~3人として、絵コンテを作成させ、シナリオ作りをさせた。次に、各自の携帯電話で動画を撮影させ、PCにデータを転送後、動画をPCで編集できるファイルに変換、動画を編集させた。最後に、各班の動画の特徴をプレゼンさせ、動画を放映させる発表会を行い、学生相互の評価を行った。

3.2 携帯電話の利用実態調査

多くの学生にとって、身近な存在となった“携帯電話”の利用にかかわる利用実態を調査し、日常的な学習環境として妥当であるかを検討するとともに、“携帯電話”に対する見方を明らかにした。利用率は100%であり、WEB・メール関係もしくは電源システムのトラブルを体験した学生も多く見られた。今後期待する機能について、学生の興味に基づき多様な意見が上がった。

3.3 実践の前後におけるNETS-Sの変容

国際教育技術学会(ISTE)によって、生徒が協働的な社会において、働き・生存し・貢献する能力を育てるために、「全米教育技術能力基準・生徒版(NETS-S)³⁾」という能力基準が提言され、多くの国で活用されている。この基準は、今日の高度情報化社会の中で成功するために必要な知識、

* “Design and Trial on Learning Materials for Media Literacy through Experience without Special Device” by Ran YAMAJI

技能、および態度の向上といった目標を設定するのに役に立つ。

この NETS-S をさらに改良し、「現在の自分の能力」と「これから生まれる子どもに期待する能力」を、本実践の前後に自己評価させ、その変容を調査した。図 1 は、実践の前後での「現在の自分の能力」の変化において、上昇した項目を挙げた。さらに、斜体で示した部分は、学習モジュール開発時に設計・意図した能力であり、各項目とも上昇していた。また、これらの項目は、「レン・マスターマン“メディア・リテラシーの 18 の基本原則”」¹⁾のうち、情報発信者としての 5 項目にも当てはまる。

- ・ 既存知識を活用して新しいアイデア、生産物や手順を生み出す
- ・ モデルやシミュレーションを用いて、複雑なシステムや事象を探求する
- ・ いろいろなメディアや型式を使って、仲間、専門家、他人と関わり、協働し、表現する
- ・ 探求法を立案する
- ・ いろいろな資源やメディアからの情報を位置づけ、構造化し、分析し、評価し、総合し、倫理的に活用する
- ・ データを処理し、成果を報告する
- ・ 解決を推進したりプロジェクトを完成したりするのに、活動を立案し、運営する
- ・ IT の安全、合法、責任ある活用を推奨し、実践する
- ・ 協働、学習、生産を支援する技術を活用する積極的態度を示す

図 1 実践前後で学生の能力が上がった項目

3.4 相互評価シートの分析

本実習のまとめとしての発表会において、「相互評価シート」を用いて学生に相互評価させた。このシートは、評価項目が 5 つあり、それぞれ 5 段階で評価させ、その総評を数行のコメントで記述するものである。その結果をテキストマイニングによる分析をすると、動画のストーリーについて批判的視聴能力を用いて比較検討していることが明らかになった。

3.5 自由記述形式アンケートの分析

この実習で何を学ぶ事ができたのかについて調査するため、自由記述形式のアンケート(A4 の用紙に 1 人 1 枚弱)を記述させた。その記述をテキストマイニングによる分析をした。その結果(図 2)、従来の受け手としてのメディア・リテラシーだけでなく、

情報の発信者としてのメディア・リテラシーについての気づきが認められ、意図した学習が達成できていることが分かった。これらにより、日常的な学習環境を活かして短期間に完結できる体験型の学習モジュールの有効性が認められた。

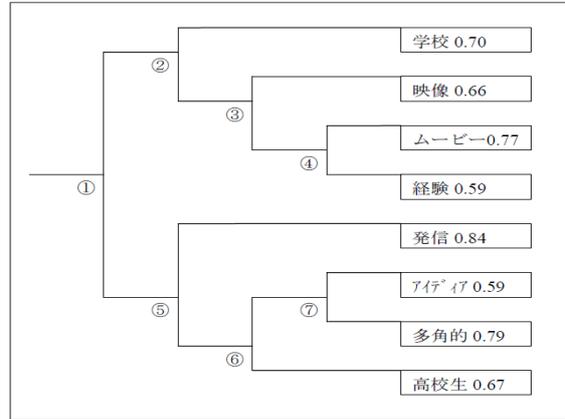


図 2 自由記述形式のアンケートの主題分析 (デンドログラム、数字は類似度)

4. まとめ

本体験型学習モジュールは、従来の受け手としてのメディア・リテラシーだけでなく、情報の発信者としてのメディア・リテラシーの育成のための 1 つの方法として、有効であると考えられる。

文献

- 1) Len Masterman, "Media Education : Eighteen Basic Principles", MEDIALITELACY vol.17, No.3, Association for Media Literacy, 1995
- 2) 山内祐平「デジタル社会のリテラシー－「学びのコミュニティ」をデザインする－」岩波書店、4000240048、2003/4
- 3) NETS Project with contributions by Susan Brooks-Young、「National Educational Technology Standards for Students, Second Edition」、2007
- 4) 山路蘭他「情報コミュニケーション力を育成するための携帯電話ムービー撮影機能を活用した実習教材の開発と実践」、情報コミュニケーション学会研究報告、Vol.4、no.2、2007/10/20